

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PENGENALAN AKSARA BALI UNTUK ANAK
SEKOLAH DASAR DAN MEDIA PENDUKUNGNYA**



Oleh:

I Nyoman Putra Wahyudi Winangun

NIM 011 1227 024

**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PENGENALAN AKSARA BALI UNTUK ANAK
SEKOLAH DASAR DAN MEDIA PENDUKUNGNYA**



KARYA DISAIN

Oleh:

I Nyoman Putra Wahyudi Winangun

NIM 011 1227 024

**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2007

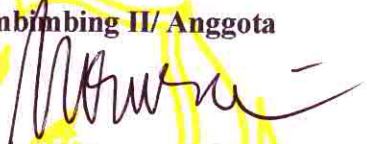
Tugas Akhir berjudul **PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGENALAN AKSARA BALI UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR DAN MEDIA PENDUKUNGNYA** diajukan oleh I Nyoman Putra Wahyudi Winangun, NIM 011122 024, program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 21 November 2007 dan telah dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima

Pembimbing I/ Anggota



Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn.
NIP.132061187

Pembimbing II/ Anggota



Endro Tri Susanto S.Sn.
NIP 132087541

Cognate/ Anggota




M. Faizal Rochman, S.Sn.
NIP.132308796

**Ketua Program Studi Deskomvis/
Anggota**



Drs. Lashlan, M.Sn
NIP. 131773135

Ketua Jurusan Desain/ Ketua



Drs. A. Hendro Purwoko
NIP. 131284654

Mengetahui

**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**



Drs. Sukarman
NIP. 130521245



KATA PENGANTAR

Segala puji dan Syukur kami panjatkan kehadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa Tuhan Yang Maha Esa , karena atas Asung Kerta Wara Nugraha-Nya akhirnya Tugas Akhir ini bisa terselesaikan dengan baik. Tugas Akhir ini merupakan salah satu prasyarat untuk mencapai gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Adapun judul yang penulis angkat dalam karya Tugas Akhir ini adalah PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGENALAN AKSARA BALI UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR DAN MEDIA PENDUKUNGNYA. Penulis tertarik mengangkat tema ini karena aksara Bali merupakan salah satu warisan leluhur yang patut dilestarikan, namun sayangnya kemampuan membaca dan menulis aksara Bali pada masyarakat Bali khususnya pada tingkat anak-anak masih sangat rendah. Sedikitnya alokasi waktu dan kakunya proses belajar mengajar di sekolah merupakan salah satu penyebabnya. Sebenarnya usaha untuk melestarikan aksara Bali telah banyak dilakukan oleh pemerintah dan masyarakat Bali. Namun hasilnya belum begitu menggembirakan. Oleh karena itu perlu kiranya dicarikan berbagai terobosan agar anak-anak semakin mencintai dan tertarik mempelajari aksara Bali. Salah satu cara yang bisa ditempuh adalah dengan perancangan multimedia interaktif pengenalan aksara Bali . Multimedia Interaktif dipilih karena kemampuan multimedia interaktif menggabungkan berbagai media atau unsur seperti gambar, teks, audio, video serta animasi yang dikemas dalam sebuah media CD dengan proses digital . dalam penyajiannya, multimedia interaktif pengenalan aksara Bali ini akan banyak

menampilkan animasi, warna-warna yang cerah, serta cara penyampaian materi yang santai sehingga diharapkan *audience* (anak-anak) akan merasa senang dan semakin tertarik mempelajari aksara Bali

Akhir kata semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, Oktober 2007



penulis

Ucapan Terimakasih

Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, penulis mendapatkan banyak bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak, oleh sebab itu melalui kesempatan yang berbahagia ini, kami ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Drs. Sukarman selaku Dekan FSR ISI Yogyakarta.
2. Drs.A.Hendro Purwoko, selaku Ketua Jurusan Desain ISI Yogyakarta.
3. Drs. Lasiman, M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Arif Suwasono, M.Sn. selaku dosen pembimbing I
5. Bapak Endro Tri Susanto, S.Sn. selaku dosen pembimbing II
6. Bapak M. Faizal Rochman, S.Sn selaku *Cognate*
7. Terimakasih kepada segenap pegawai Perpustakaan ISI Yogyakarta.
8. Dinas Pendidikan Propinsi Bali, Dinas Pendidikan Kabupaten Tabanan. Perpustakaan Daerah Bali, Perpustakaan Kabupaten Tabanan.
9. SDN 2 Tegak Klungkung, SDN 4 Gubug Tabanan.
10. Bapak **Made Suatjana** atas dukungan dan *font* Bali Simbar yang sangat membantu menyelesaikan multimedia ini.
11. Bapak Sukersa atas bimbingan jarak jauh dan kiriman buku serta makalah hasil kongres bahasa Bali-nya.
12. Bapak, memek, Mbok putu dan Mbok Kadek, bli Kadek , Bli Komang , si gendut Bayu dan si centil Gigah serta seluruh keluargaku yang tidak henti-hentinya memberikan dukungan.

Ucapan terimakasih juga kami persembahkan kepada seluruh teman-teman yang senantiasa mendukung:

Novi atas kesetiaannya mendampingi dalam suka dan duka, Kadek dan Tunjung, Acit dan Anik, Adik-adikku yang manis, Diah (Ranie) *close de pacul*; Yan De, Kojer, Wayan, Iluh, Koming, Itak, Bunga, Awik, Santi dll

Teman-teman seperjuangan di Media penerbitan Hindu, Wisnu, Rian, Dian, Raida, Indira (Suara Anandam UGM), Arik, Putri, (Tunjung Putih UNY) De Agustapa, Eka Gagah (SSG), Prabu Suryanto (Sanatana Dharma), Kru Jayapangus, Gatef, Tomlos.

Forum Persaudaraan Umat Beriman : Bpk. Kyai Haji Muhaimin, Romo Yatno, Romo Efendi, Pak Wajan Teja Arsana (alm), mas Aan, Ngatiar, Kadir, Nur, Pak Walji, Pak Minto, Egi dll. Teman-teman SULUH, Igen, Mona, Rendra, Mbak Widi, Mbak Yul, Solihin, Aksan, Ulya, Ratna yang selalu memperbolehkan aku bolos rapat Redaksi. Teman-teman PMHD Banguntapan, KMHD Se-Jogja, KMHD ISI, Sanggar Dewata Indonesia, Jejak (c'puk, pang2, datuk, patra), teman-teman seperjuangan: Giri, Fera, Dodik, Pektif, Patra, Aya, Markus, Gema, Helly, Arif, Bram, Dewi, Jarot, Ganjar, Ahmad, Hermin, Museum Nyoman Gunarsa atas tempat berlindung dan berteduh, bli Adi Gunawan, Bli Wayan dan Mbok Nah serta 2 gukguk.

Teman-teman *Milinglist* Bisma Groups; Ebit, Adi Artana, Gek Erma, Dity, Mbok Mang Prapti, Sutarsa dll. Geronimo FM, Suara Gama, Yasika, Rakosa dan RRI yang selalu setia menemani lembur. Kepada teman-teman dan pihak yang belum sempat tertulis diatas, terima kasih, Nuwun ! Suksme!



Semua ini kupersembahkan kepada:

Pekak , Mbah dan segenap leluhurku di alam sana,

Bapak I Wayan Latera dan Ibuku Ni Wayan Sri Nadi

Mbok Putu dan Mbok Kadek beserta keluarga,

serta Luh Gede Novia Dewi yang terkasih.

Aku sayang kalian semua

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Kata Pengantar	iii
Halaman Persembahan	vii
Ucapan Terima Kasih	viii
Daftar Isi	ix
BAB I	
A. Pendahuluan	1
B. Latar Belakang	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	10
E. Metodologi Penelitian	11
F. Metode Perancangan	12
1. Tahap Pengumpulan Data	12
2. Tahap Observasi	12
3. Instrumen Pengumpulan Data	13
4. Tahap Analisis	13
5. Tahap Perancangan Visual	15
6. Tahap Kesimpulan	16



4. Bentuk Pesan.....	65
5. Strategi Visual.....	67
6. Bentuk Kreatif.....	72
7. Program Kreatif.....	76
8. Biaya Kreatif.....	99
D. Konsep Media.....	117
1. Tujuan Media.....	117
2. Strategi Media.....	118
3. Program Media.....	118
4. Biaya Media.....	119
BAB IV. PERANCANGAN	
A. Synopsis.....	125
B. Skenario.....	125
C. Diagram Navigasi.....	135
D. Studi Visual	
1. Sket data Visual.....	136
2. Studi karakter tokoh.....	148
3. Studi huruf (tipografi)	150
4. Studi warna.....	151
5. Desain tombol.....	153
E. Lay Out Interface.....	155
F. Final Desain Interface.	166

G. Storyboard	177
H. Media Pendukung.....	181
1. Rough Lay Out.....	182
2. Komprehensif.....	193
3. Final Desain.....	204

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan.....	212
B. Saran.....	213

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN





BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Banyak hal yang selalu menarik untuk dibahas tentang Bali, selain dikenal dengan pulau seribu pura, Bali juga dikenal dengan pulau dewata, pulau surga dan sederet sebutan lainnya. Meskipun Bali hanya sebuah pulau kecil diantara ribuan pulau di Indonesia, namun Bali memiliki keunikan dan memiliki aspek kebudayaan paling utuh. Ia memiliki adat istiadat dan kebudayaan yang khas. Seni lukis , pahat dan arsitektur Bali sudah tidak perlu diragukan kualitasnya, seni pertunjukan seperti drama, tari, gamelan (*gambelan:Bali*) / seni musik dan seni suara (*kekidungan*) juga sudah lama dikenal masyarakat dunia, keindahan alam dan keuniakan keseharian rakyat Bali yang terkenal dengan keramah-tamahannya juga telah mampu menyedot perhatian wisatawan domestik maupun mancanegara.

Sebenarnya masih ada bidang kebudayaan lain yang dimiliki Bali yaitu sastra dan aksara Bali. Bangsa yang memiliki aksara sendiri sebenarnya mencerminkan adanya budaya baca tulis, keinginan untuk mendokumentasikan segala bentuk kehidupan agar dapat diketahui, dipelajari, dan dinikmati oleh orang lain inter-generasi maupun antar-generasi tanpa batas ruang dan waktu.¹

¹ Abdul Wahab, *Masa Depan Bahasa, Sastra , dan Aksara Daerah*, www.pusatbahasa.depdiknas.go.id akses tanggal 6 Januari 2007

Masyarakat Bali menyadari bahwa bahasa dan Sastra Bali mempunyai fungsi yang sangat penting antara lain :

1. Sebagai lambang kebanggaan daerah dan masyarakat Bali.
2. Sebagai lambang identitas daerah dan masyarakat Bali.
3. Sebagai alat penghubung di dalam keluarga dan masyarakat Bali.
4. Sebagai pendukung sastra daerah Bali dan sastra Indonesia.
5. Sarana pendukung budaya daerah dan budaya Indonesia.

Aksara Bali memiliki kedudukan yang sangat penting dalam kehidupan budaya masyarakat Bali dan berfungsi:

1. Digunakan dalam kehidupan *Nyastra*
2. Wadah dan wahana seni budaya Bali
3. Sarana pendidikan dan istiadat agama Hindu²

Disayangkan dalam kehidupan sehari-sehari, sikap, pengetahuan, dan ketrampilan menggunakan bahasa dan aksara Bali di berbagai tempat di cenderung menurun, terutama pada anak-anak. Ada banyak faktor yang menyebabkannya, antara lain:

- Kecenderungan lingkungan keluarga di Bali yang mulai menerapkan bahasa Indonesia sebagai bahasa sehari-hari dilingkungan keluarga menggantikan bahasa Bali, menyebabkan anak-anak semakin asing dengan bahasa dan aksara Bali.

² Kurikulum Muatan Lokal SD dan SMP Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Daerah Bali SD, 2006, Bali; Pemerintah Provinsi Bali Dinas Pendidikan

- Derasnya pertumbuhan pariwisata Bali yang mengakibatkan banyaknya pengaruh luar masuk ke Bali dan semakin mengikis keberadaan budaya Bali termasuk bahasa dan aksara Bali.
- Tuntutan laju era globalisasi yang mempengaruhi pola pikir masyarakat Bali yang menganggap bahasa dan aksara Bali sudah kuno dan ketinggalan jaman.
- Guru-guru Bahasa Bali masih sangat kurang, pelajaran bahasa dan aksara Bali sering diajarkan oleh guru Agama Hindu atau guru-guru lain yang dianggap memiliki pengetahuan tentang bahasa dan aksara Bali.
- Penerbitan buku bahasa Bali masih kurang dan kursus-kursus bahasa dan aksara Bali sulit didapat.³

Bukti yang paling kentara kesenjangan aksara tersebut adalah bahwa kebanyakan generasi baru Bali ini tidak mampu lagi membaca naskah-naskah beraksara Bali baik berupa lontar maupun buku, padahal justru naskah-naskah beraksara Bali inilah sumber kepustakaan yang membentangkan “ilmu-ilmu” Bali.⁴

Sementara upaya-upaya pelestarian aksara Bali sebenarnya telah banyak dilakukan baik lewat jalur formal maupun informal. Lewat jalur formal, secara umum aksara Bali diajarkan mulai tingkat sekolah dasar sampai kelas dua SMU. Meskipun alokasi waktunya masih sedikit dan dimasukkan dalam katagori muatan lokal. Pada

³ Wawancara dengan Ibu Desak, guru agama Hindu dan Bahasa Bali di SDN.2 Tegak Kelungkung, tanggal 18 Desember 2006

⁴ Sumerta I Ketut, *Bahasa Bali sebagai Identitas: Antara Siasat Menginternasional dan Kesenjangan Aksara, Bali Dalam Dua Dunia*, Matamerabook, Bali, 2002 Hal.55

tingkatan dasar, pengenalan aksara Bali dalam kurikulum sekolah merupakan pondasi bagi pelestariannya.

Sementara secara khusus, aksara Bali diajarkan sampai tingkat perguruan tinggi bagi mahasiswa yang mengambil jurusan yang terkait dengan budaya dan sastra Bali. Telah dibangun pula perguruan-perguruan tinggi jurusan Bahasa Bali seperti :

- PGSLP (Pendidikan Guru Sekolah Lanjutan Pertama) pada tahun 1970-an
- Fakultas Sastra jurusan Bahasa dan kesusastraan Bali di Universitas Udayana dan Dwijendra
- IKIP PGRI sudah mendirikan jurusan Bahasa Bali yang berlokasi di Kota Denpasar.⁵

Penjelasan pasal 36 UUD 1945 menyebutkan bahwa di daerah-daerah yang mempunyai bahasa sendiri yang dipelihara oleh rakyatnya dengan baik-baik, bahasa-bahasa itu akan dihormati dan dipelihara oleh negara. Bahasa daerah itu juga merupakan sebagian dan kebudayaan Indonesia yang hidup. Sejalan dengan itu bahasa Bali sebagai salah satu bahasa daerah yang memiliki tradisi lisan dan tulis juga telah mendapat perhatian dari pemerintah.

Pemerintah Daerah Bali juga telah menyadari bahwa pembinaan dengan tujuan pelestarian bahasa dan aksara Bali memang tidak cukup hanya dilakukan melalui

⁵ Budha Gautama Wayan, *Tata Sukerta Basa Bali*, CV Kayumas Agung, Denpasar 2005
Hal. 7

pendidikan formal di sekolah saja. Oleh karena itu beberapa kebijakan telah diambil pemerintah Daerah Bali antara lain:

- Pemerintah Daerah Tingkat I Bali telah mengeluarkan Peraturan Daerah No. 3 Tahun 1992 tentang Bahasa, Aksara dan Sastra Bali (Lembaran Daerah Propinsi Daerah Tingkat I Bali Tahun 1992 Nomor 385 Seri D Nomor 3799).
- Gubernur Kepala Daerah Tingkat I Bali telah mengeluarkan surat Edaran No. 01/1995 untuk mengajak seluruh masyarakat Bali serta mengimbau semua pihak untuk menggunakan tulisan Bali di bawah tulisan Latin pada papan nama instansi pemerintah maupun swasta. Di samping itu untuk nama-nama hotel, restoran, nama jalan, *bale banjar*, pura, tempat obyek pariwisata, dan tempat-tempat penting lainnya di seluruh Bali diimbau untuk memakai tulisan Bali dan tulisan Latin.
- Untuk mewadahi kegiatan-kegiatan berkaitan dengan kehidupan bahasa, aksara dan sastra Bali, Gubernur juga telah membentuk Badan Pembina Bahasa, Aksara dan Sastra Bali dengan S.K. Nomor 179 Tahun 1995 ⁶
- Diadakannya forum-forum pertemuan diantaranya Kongres Bahasa Bali setiap lima tahun sekali dengan agenda membahas langkah-langkah pelestarian bahasa dan aksara Bali.⁷

⁶ www.babadbali.com tanggal akses 5 Desember 2006

⁷ Wawancara dengan Gusti Ketut Anom, mantan ketua Pembina Bahasa, Aksara dan Sastra Bali, tanggal 24 Desember 2006 di Kerambitan Tabanan

- Bali TV membuat program acara pengenalan bahasa dan aksara Bali dengan nama *Wija Kasawur*.

Meskipun upaya yang dilakukan oleh pemerintah dan masyarakat Bali dalam rangka melestarikan sastra dan aksara Bali cukup banyak, namun hasil yang dicapai belum begitu memuaskan, banyak anak-anak Bali dari tingkat sekolah dasar sampai dengan SMU yang masih kesulitan mengikuti pelajaran bahasa Bali secara formal disekolah. Sedikitnya alokasi waktu dimana Bahasa dan Aksara Bali dimasukan ke dalam muatan lokal dengan alokasi waktu hanya 2 jam seminggu, metode yang digunakan masih sangat tradisioanal, kakunya proses belajar, serta tidak diikutkannya nilai mata pelajaran Bahasa dan Aksara Bali dalam menentukan kelulusan menyebabkan kurangnya minat anak-anak mengikuti pelajaran bahasa Bali secara serius membuat kurang maksimalnya proses pembelajaran bahasa dan aksara Bali di sekolah. Padahal ditangan anak-anak inilah nantinya kita menaruh harapan besar bahwa bahasa dan aksara Bali akan berkembang dan bisa sejajar dengan kebudayaan Bali lainnya seperti seni pertunjukan, lukis dan lainnya.

Tragedi bersejarah bom Bali I yang terjadi pada tanggal Oktober 2002 dan disusul dengan bom Bali II tahun 2003, membawa dampak yang sangat luar biasa pada kehidupan masarakat Bali. Sepinya dunia pariwisata pasca tragedi bom menyadarkan masyarakat akan pentingnya kembali memperhatikan dan menjaga Bali di segala sektor, baik di sektor keamanan, sosial, budaya, ekonomi dan sektor lainnya



Gb.01&02. Papan nama yang disertai tulisan aksara Bali sesuai surat Edaran Gubernur No. 01/1995
Sumber:Dokumentasi penulis , Desember 2006

Selain usaha pemerintah tersebut diatas, ada pula beberapa upaya yang telah dilakukan kelompok masyarakat dan swasta dalam rangka pelestarian aksara Bali antara lain:

- Aksara Bali sedang diupayakan agar lebih mendunia. Saat ini aksara Bali sedang diusulkan terdaftar pada *Unicode* -- lembaga standardisasi aksara internasional di Amerika. Jika sudah terdaftar di sana , akan memberikan manfaat banyak bagi pelestarian aksara Bali menuju internasionalisasi aksara Bali ke standar ISO 10646.
- Diciptakanya *font* aksara Bali Simbar oleh **Made Suatjana** memungkinkan kita sekarang mengetik aksara Bali langsung di komputer⁸.
- Merangsang tumbuhnya *sekaa pesantian* (kelompok kidung) yang nantinya akan banyak menggali kebudayaan Bali lewat kekidungan yang masih banyak menggunakan aksara Bali.⁹

⁸ www.babadbali.com, tanggal akses 5 Desember 2006

⁹ Wawancara dengan Made Suatjana, pencipta font Bali Simbar,21 Desember 2006, di Denpasar.

Salah satu hal yang juga menjadi titik tolak kembali diperhatikannya kondisi Bali secara menyeluruh adalah Wacana *Ajeg Bali*. Wacana *Ajeg Bali* sudah mulai diperkenalkan terutama setelah tahun 1930, ketika pemerintah Kolonial Belanda menggunakan wacana ini untuk menjaga Bali yang dianggap asli. Dalam konteks yang lebih mutakhir, *Ajeg Bali* kembali dipopulerkan oleh Bali Post Group yang meluncurkan kampanye *Ajeg Bali* pada tahun 2002, pada saat pembukaan Bali TV¹⁰

Sejak wacana *Ajeg Bali* digulirkan, hampir setiap saat masyarakat diingatkan akan pentingnya menjaga Bali agar tetap lestari dan tidak kembali mengalami kejadian memilukan seperti tragedi Bom Bali I dan II. Bali Post Group melalui Bali TV, Bali Post dan Radio Global FM menjadi motor penggerak wacana *Ajeg Bali*. Berbagai program acara dikemas dan selalu berusaha menyisipkan wacana *Ajeg Bali*. Sebagai contoh, program Dharma Wacana yang berisikan ceramah/ wejangan keagamaan Hindu yang dibawakan oleh Ida Pedanda Made Gede Gunung setiap hari jam 17.30 Wita menjadi program unggulan Bali TV dan sangat digemari masyarakat. Dalam acara yang akhirnya juga ditayangkan tiga kali sehari tersebut selalu diisi himbauan agar masyarakat Bali pada umumnya dan Umat Hindu pada khususnya untuk selalu menjaga Bali dengan jalan kembali mempelajari dan melestarikan kebudayaan dan warisan leluhur Bali. Perlahan namun pasti perhatian masyarakat terhadap kebudayaan Bali yang salah satunya mencakup bahasa dan aksara Bali

¹⁰ Ari Dwipayana AA. GN, *Bali Surga Bertepi Kekerasan. Kata Pengantar Buku: Sandyakalaning Tanah Dewata (Suara Perlawanan dan Pelenyapan)*. I Ngurah Suryawan. Keper Press, Yogyakarta 2005 Hal.15

kembali meningkat. Saat ini semangat masyarakat dalam melestarikan kebudayaan Bali bisa dilihat dengan tumbuhnya kelompok pesantian (kelompok membaca, melagukan dan mengupas sastra Bali klasik) di hampir setiap pelosok banjar (desa). Kursus-kursus bahasa dan aksara Bali mulai bermunculan meskipun baru terbatas dilingkungan perkotaan. Pesraman atau pendidikan luar sekolah di bidang keagamaan Hindu yang salah satu mata pelajarannya adalah bahasa dan aksara Bali juga kian gencar di laksanakan. Anak-anak sejak dini diarahkan agar mampu berbahasa dan menuliskan aksara Bali dengan benar. Namun sayangnya sampai saat ini sarana dan prasarana pendukung untuk mencapai tujuan tersebut masih sangat kurang.

Melihat kondisi tersebut perlu kiranya dipikirkan metode-metode dan alat bantu baru dalam pengajaran aksara Bali yang efektif, efisien, serta diminati masyarakat khususnya oleh anak-anak.

Salah satu cara yang dapat ditempuh untuk memecahan masalah pengajaran bahasa dan aksara Bali untuk anak-anak tersebut adalah dengan merancang atau membuat multimedia interaktif. Kemampuan multimedia interaktif tidak hanya terpaku pada tampilan visual saja tetapi juga dapat memberikan tampilan lebih menarik seperti animasi dan juga audio yang memberikan suasana yang lain serta mampu menarik minat anak-anak SD pada proses pengenalan aksara Bali.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang multimedia interaktif pengenalan aksara Bali kepada masyarakat khususnya anak-anak, agar masyarakat sadar akan arti pentingnya pelestarian budaya sehingga menjadikan masyarakat untuk makin mencintai budayanya sendiri.
2. Bagaimana membuat multimedia interaktif yang artistik dan atraktif sebagai salah satu media belajar dan mengenal aksara Bali untuk anak-anak.

C. Batasan Masalah

1. Jangkauan wilayah perancangan multimedia interaktif ini adalah wilayah Bali.
2. Untuk ruang lingkup verbal, informasi yang disampaikan menggunakan penuturan bahasa komunikatif dengan dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan Bali.
3. Perancangan dibatasi hanya untuk pembuatan multimedia interaktif dan media pendukung. Sementara masalah distribusi akan diserahkan kepada pihak lain , dalam hal ini Dinas Pendidikan Provinsi Bali.

D. Tujuan Perancangan

1. Merancang konsep visual tentang pengenalan aksara Bali kepada masyarakat agar masyarakat terutama anak-anak sadar akan arti pentingnya pelestarian budaya sehingga menjadikan masyarakat lebih mencintai budayanya sendiri dan timbul kemauan untuk melestarikannya.

2. Merancang multimedia interaktif pengenalan aksara Bali yang efektif dan atraktif yang disesuaikan dengan budaya Bali

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat untuk mahasiswa

Mahasiswa mendapatkan sebuah perancangan multimedai interaktif pengenalan aksara Bali untuk anak-anak SD yang sistematis, artistik dan atraktif sesuai dengan konsep serta dapat mengkomunikasikan hasil rancangan tersebut melalui media CD interaktif.

2. Manfaat untuk Lembaga/ kebudayaan Bali

Lembaga dan pengambil kebijakan dalam pelestarian dan pengembangan aksara Bali dilingkungan pendidikan formal adalah Dinas Pendidikan Provinsi Bali mendapatkan suatu metode pengenalan aksara Bali untuk anak-anak yang lebih artistik, komunikatif, atraktif dan tidak membosankan. Multimedia interaktif ini juga meringankan beban para pengajar aksara Bali di sekolah karena melalui multimedia ini anak-anak akan mampu belajar aksara Bali dengan lebih aktif dan menyenangkan karena didalamnya terdapat gabungan beberapa elemen berupa gambar, teks, animasi, video, suara dan beberapa permainan yang diharapkan makin meningkatkan minat anak-anak mempelajari aksara Bali sehingga keberadaan dan kelestarian aksara Bali bisa tetap terjaga .

3. Manfaat untuk masyarakat

Masyarakat yang ingin anak-anaknya lebih mengenal aksara Bali dapat menggunakan CD multimedia interaktif pengenalan aksara Bali untuk anak-anak SD ini sebagai sarana belajar yang atraktif dan menyenangkan.

F. Metode Perancangan

Agar terwujud tujuan perancangan yang efektif, efisien dan komunikatif dari multimedia interaktif ini, diperlukan langkah-langkah yang sistematis, seperti cara kerja (metodologi) yang sama seperti pada ilmu pengetahuan yang lain pada umumnya yaitu melalui tahap observasi (pengumpulan data), analisis (pembahasan) dan eksperimen (pembuatan karya)

1. Tahap Pengumpulan Data

Data diperoleh dari Pemerintah Daerah Provinsi Bali melalui Dinas Pendidikan yang berkaitan dengan materi dan kurikulum pengajaran aksara Bali di lingkungan sekolah dasar. Data bersifat teks dan foto dapat diambil melalui buku-buku. Data lainnya diperoleh dengan cara pengumpulan data /pencarian obyek secara langsung ke SD dan tempat lainnya. Keseluruhan digunakan sebagai bahan acuan dasar pembuatan CD interaktif.

2. Tahap Observasi

Tahap observasi meliputi pengumpulan data tentang seluruh aspek sejarah, perkembangan, materi pelajaran, aturan penulisan aksara Bali dan lain-lain.

Dalam tahap ini pengumpulan data diperoleh dari

- a. Kepustakaan (data Verbal dan Visual)
- b. Dokumentasi
- c. Wawancara
- d. Internet

3. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data instrumen yang digunakan adalah:

- a. Alat tulis, kertas untuk pengumpulan kepustakaan data verbal dan kamera untuk memperoleh data visual.
- b. Komputer untuk memperoleh kepustakaan dari internet.
- c. Alat tulis dan kertas untuk wawancara.

4. Tahap Analisis

Untuk menentukan konsep yang tepat dalam perancangan multimedia interaktif agar tercapainya tujuan perancangan , maka pendekatan yang dilakukan adalah dengan menganalisa data-data yang telah ada, antara lain:

a. Wujud (*appearance*)

Sesuatu yang tampak oleh indera pengelihatan (visual) secara nyata ataupun yang abstrak, seperti kita membayangkan sesuatu yang diceritakan ataupun yang kita baca dari buku, dalam istilah sehari-hari dapat disebut dengan rupa.

b. Bentuk (*form*)

Adalah gabungan dari semua unsur-unsur dalam perwujudan senirupa seperti titik, garis, warna dan semua unsur komunikasi visual. Hal ini adalah langkah untuk dapat menentukan bentuk visual dari tiap halaman multimedia interaktif.

c. Susunan (*structure*)

Adalah hasil penggabungan bentuk-bentuk atau semua unsur yang menjadikan bentuk keseluruhan multimedia interaktif dengan mengikuti susunan atau struktur yang telah ditentukan dalam konsep kreatif.

d. Suara (*audio*)

Perancangan multimedia interaktif juga dilengkapi dengan penggunaan audio, hal tersebut sangat penting disamping untuk memperkuat karakter dari aksara Bali juga membangun nuansa yang hidup dan menghilangkan kejenuhan.

e. Isi (*Content/substance*)

Isi adalah bentuk inti dari tampilan keseluruhan dari sebuah desain komunikasi visual tentang apa yang dirasakan ketika menikmati multimedia interaktif. Isi sebagai pemberi makna, yang menekankan pada gagasan (*ide*) sebagai pemikir atau konsep untuk menjadikan multimedia interaktif ini sebagai suatu bentuk penyampaian informasi yang tepat. Isi diolah dengan mengembangkan wujud dan tampilan serta didukung dengan bahan-bahan yang dipakai untuk merancang karya multimedia interaktif.

5. Tahap Perancangan Visual

Dalam tahap ini merupakan tahap *lay out* sampai *final artwork*. Dalam tahap eksperimen ini dibagi menjadi tahap-tahap antara lain:

a. Penyusunan Materi

Data yang telah diperoleh disusun berdasarkan kriteria yang akan dimasukkan kedalam (per) bagian isi media CD interaktif, seperti pengelompokan bagian sejarah, pelajaran, dan latihan.

b. Penyusunan Skenario (*Screenplay Script*)

Proses penataan skenario dilakukan berdasarkan data yang ada juga penyesuaian dengan agenda kerja yang telah disiapkan, kemudian melakukan pemetaan urutan tiap halaman CD interaktif yang ingin dibuat dan merancang tata letaknya.

Sifat dari skenario sama dengan *Storyboard*, yang memiliki struktur rangkaian isi dari CD interaktif yang lebih detail. Perancangan dalam hal ini dapat dilakukan dengan membuat system navigasi agar tata letak perhalaman tiap kriteria tidak terjadi *missing link/ broken link*.

c. Sinopsis

Gagasan dasar yang akan dituangkan dalam *story board* dan *lay out* yaitu dengan menampilkan bentuk-bentuk yang berseting universal serta menghandirkan maskot anak-anak Bali untuk mewakili unsur budaya Bali.

d. Storyboard

Pembuatan *storyboard* sebagai acuan awal untuk langkah-langkah dan urutan media CD interaktif dalam system penataan *script* yang berdasarkan skenario didalam *storyboard* sudah termasuk *special effect* dan *sound effect*, juga visualisasi tata letak disain grafisnya.

e. Layout Komprehensif

Dibuat sketsa rancangan disain dari rangkaian per-bagian seperti : halaman pembukaan (*opening tune*), tombol (*button*), *graphic interface*, gambar pendukung, huruf (*font*), *visual back ground*, warna, *music illustration* dll. Kemudian dilakukan eksekusi final terhadap semua bagian yang telah memenuhi syarat sebuah media CD interaktif.

f. Digitalisasi Multimedia Interaktif lewat CD

Setelah semua proses awal terlaksana, perancangan melakukan eksekusi akhir dalam format digital. Dibutuhkan perangkat keras seperti satu unit multimedia personal computer dan *CD room writetable* untuk proses mastering media CD interaktif, juga perangkat lunak seperti beberapa *graphic publishing*, *interactive publishing software*, *software dubbing studio recording* dan *digital musik maker software*.

6. Tahap Kesimpulan/ Penutup

Setelah final *art work*, maka ada proses sintesa untuk mengetahui tingkat kesuksesan perancangan multimedia interaktif tersebut.

G. Skema Perancangan

